第14の巨人

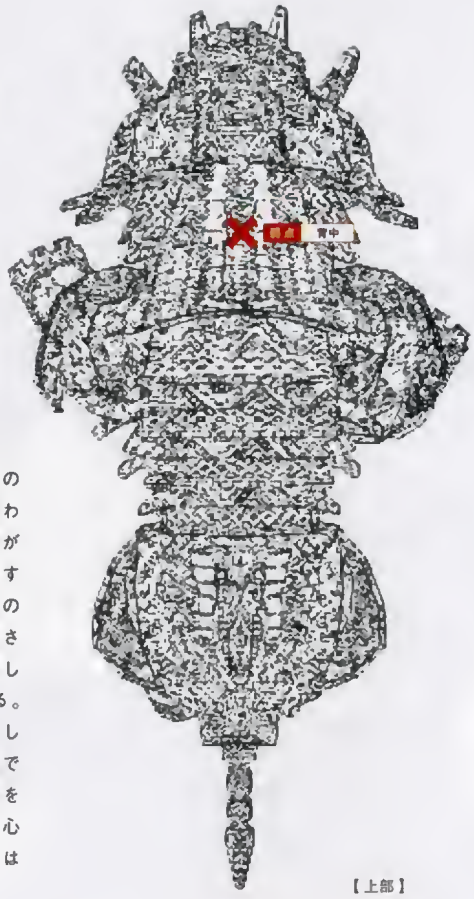
放たれた番人……水路の奥にある閉ざされた都市……破壊を望む

【第14の巨像】

特徴と対策

第11の巨像と似たような大きさの小型巨像。獅子のような姿をしていて、全身を堅い外殻で覆われている。移動速度が高く、俊敏な動きでワンダに襲いかかってくる。

巨像の急所と弱点



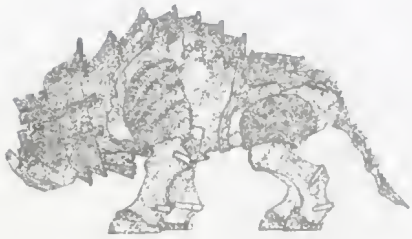
手足は短いが、突進による攻撃を食らうと吹き飛ばされるので要注意。急所はなく、弱点は背中に1ヵ所あるのみ。弱点は堅い外殻で覆われているので、外殻を剥がさない限り、弱点を攻撃することができない。弱点の判定は広く、剣が突き刺さる部分ならば、どこを刺してもダメージを与えられる。だが、背中から落下してしまうと、突進攻撃を連続で食らう恐れもある。外殻を剥がしたからといって安心せず、トドメを刺すまでは気を緩めないこと。

ステージ

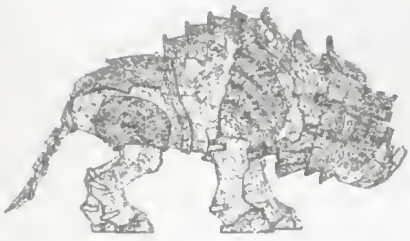
遺跡のような年代を感じさせる建造物。周辺は水路で区切られていて、ところどころに背の高い円柱が建っている。巨像は、円柱や水路に移動してくることはないので、体力の回復場所として活用することができる。

四面図

【前面】



【左側面】



【右側面】

【後面】

外殻は堅く、剣はおろか矢すら通さない。外殻を剥がして背中にしがみつくと、巨像は細かく体を揺り動かしてワンダを振り落とそうとする。その後、突如疾走し始めて、アーチの下を潜るなど、ワンダを振り落とそうと周辺を駆け回る。細かく体を揺り動かしているあいだは、巨像に対して横に位置取るようにすれば体勢を崩されることはない。ただし、巨像がアーチ下を潜り抜ける際、アーチに引っかかって落とされてしまうことがあるので気をつけよう。

振り落とし行動一覧

行動　体を細かく左右に振る
└条件　ワンダが巨像に触れているとき

行動パターン

ワンダとの距離が近い場合は、前足の爪で引っかくような攻撃をくり出し、距離が遠い場合は、突進攻撃を仕掛けてくる。また、ワンダが円柱の上にいる場合、円柱自体に突進してくる。巨像が円柱に2回突進すると、衝撃で円柱が倒れるので注意。ただし、水路を利用すれば、巨像の攻撃を回避するのはたやすい。

攻撃方法

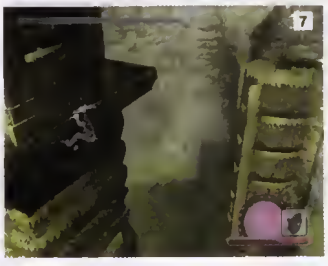
もっとも警戒すべきは、突進攻撃。突進を食らうと大きく吹き飛ばされて、地面に倒れたままとなり、しばらく行動不能となってしまうからだ。ボタンを連打しながら左スティックを上下左右に入力し、すぐに起き上がるようにすること。倒れたままの状態だと、連続で突進を食らうことがあるので十分な注意が必要だ。

対処法

まずは、円柱の上に立って突進を誘発させ、わざと円柱を倒す必要がある。倒れた円柱の上を移動し、建造物に飛び移りながら進んでいくと、最後の円柱が倒れたときに壁が崩れて奥へ移動できるようになる。壁をよじ登り、天井へ移動して柱にぶつかるように突進を誘発させれば、巨像の外殻を剥がすことができる。

巨像攻略法

1〜8　円柱を巨像に倒させながら、奥を目指して進んでいく。巨像は一度円柱に突進したあとは、みずから2回目の突進を仕掛けてくることはない。そのため、円柱の上に立った状態で矢を当て、突進を誘発させる必要がある。2回目の突進がぶつかるときは、円柱側面の出っ張りにつかまっておくと、円柱から落ちる心配がないので安心だ。6本目の円柱が倒れると、壁が崩れて天井のある広場へと進めるようになる。**9〜14**　崩れた壁の正面にある壁を登り、天井へと移動。巨像に矢を当てて突進を誘えば、天井の一部が崩れて瓦礫が巨像の上に落下する。この衝撃により、巨像の外殻を剥ぐことができる。このあと、段差のある足場の上に立ち、再び突進を誘発させよう。足場に突進した巨像はしばらく動きを止めるので、この隙に背中にしがみついて弱点を攻撃。この動作を繰り返せば、手こずることなく巨像にトドメを刺すことができる。



ハードモード

攻略法はノーマルモードと同様。弱点の数や位置に変化はないが、ノーマルモードと比べて攻撃力が高くなっているので、突進攻撃を連続で食らわないように注意すること。また、体力も増加しているため、剣を突き刺す回数が多くなることもお忘れなく。

その他の倒し方

撃退法ではないが、天井のある広場から離れてしまったときに、水路を活用すると安全に戻れる。万が一のときに役立つので、覚えておいて損はない。ちなみに、爽快感を求めるならば、足場から飛び降りる際、下突きで弱点を突き刺すといいだろう。

第15の巨像

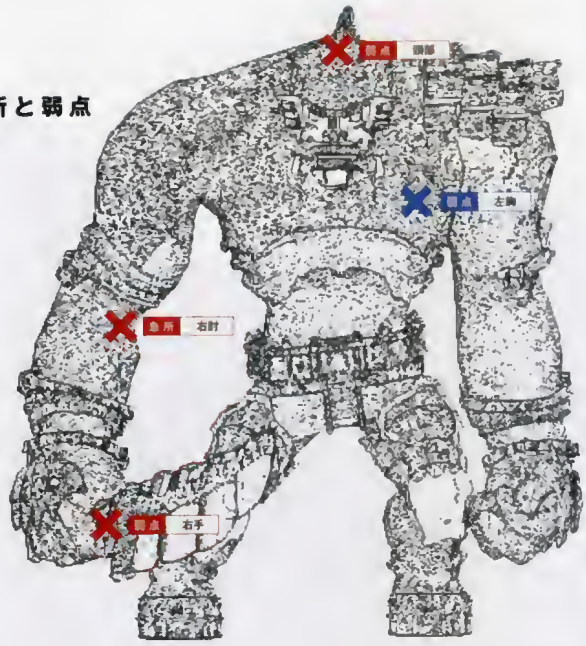
谷に落ちた大男　滅びた都で門番気取り……

【第15の巨像】

特徴と対策

右手に剣を携えた人型の巨像。剣に鋭さはないものの、橋を叩き壊すほどの破壊力がある。第1の巨像や第6の巨像と姿は似ているが、遥かに体格が大きく、攻撃力も高い。

巨像の急所と弱点



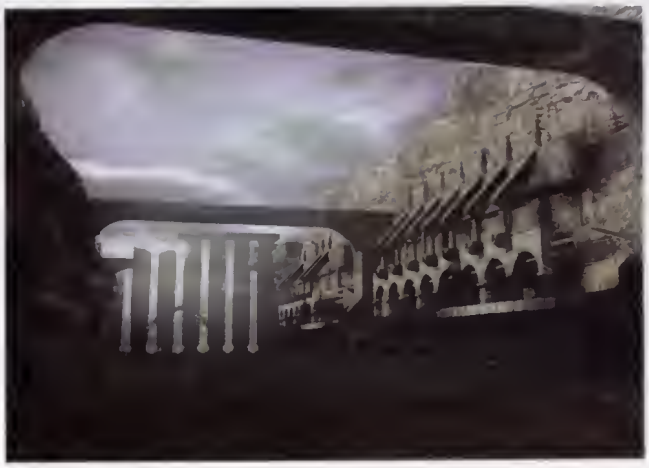
【前面】

急所は右肘にひとつあり、頭部と右腕の掌にそれぞれ弱点がある。ただし、右腕の掌は剣を握っているため、掌から剣を落とさない限り、弱点を攻撃することはできない。握った剣を離させるには、右肘の急所を攻撃する必要がある。撃退の手順としては、まず頭部の弱点を攻撃して、そのあとに右腕へ移動。右肘の急所を突き刺して剣を落とし、右腕の掌を目指すことになる。ハードモードでは、左胸に弱点が追加される。

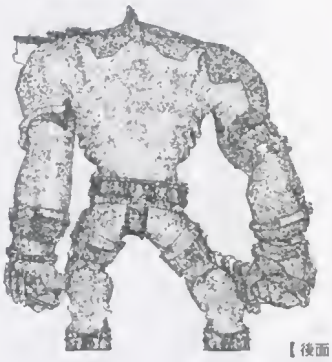
ノーマルモード　ハードモード

ステージ

左右を建造物に挟まれた石畳の広場。巨大な建造物は、ふたつの橋で繋がれている。神秘的な雰囲気を漂わせる建造物には、巨像の踏みつけ攻撃を利用することでよじ登ることが可能で、上階へも移動できる。



四面図


【後面】

【左側面】

【右側面】

【上部】

足には体毛が生えていないため、飛びついてよじ登ることはできない。ただし、上半身のほとんどは体毛で覆われている。巨像の動きで注意が必要なのは、右腕の掌にしがみついているとき。巨像が歩くだけで大きく揺れ、手を顔の近くまで振り上げてから上下に激しく振ることもあるからだ。なかなか剣を突き刺す隙が生まれず、たとえ剣を突き刺しても、動きを止めることはできない。巨像の動きを把握し、ワンダの体勢が崩れるまえに剣を刺そう。

振り落とし行動一覧

行動　前屈みから、頭を後ろに大きく反る
└条件　ワンダが頭、首に触れている

行動　前屈みになり、胸を左右交互に突き出すように振る
└条件　ワンダが胸、背中に触れている

行動　右肩を大きく円を描くように動かす
└条件　ワンダが右肩に触れている

行動　左肩を大きく円を描くように動かす
└条件　ワンダが左肩に触れている

行動　右腕を前から後ろに勢いよく引く
└条件　ワンダが右肘、右手に触れている

行動　右手を頭の高さまで上げ、上下に振る
└条件　武器を落とした状態でワンダが右肘、右手に触れている

行動　左腕を前から後ろに勢いよく引く
└条件　ワンダが左腕に触れている

行動パターン

巨体を感じさせないほど移動速度が高いため、巨像から姿を隠すのは至難の業。基本的には、ワンダを追いかけるように移動を繰り返す。歩いているときに近づくと振動でダメージを食らってしまうので、迂闊に近寄らないこと。剣を手から離したあとは、右腕を地面に叩きつける攻撃を仕掛けてくるようになる。

攻撃方法

ワンダが近くにいる場合は、左右の足による踏みつけ攻撃を繰り出す。遠くにいる場合は、剣を振り下ろす攻撃を仕掛けてくる。また、ワンダが建造物の中にいるときは、腕を水平に振り回して建造物を殴りつけてくる。さらに、橋の上にいるときは、剣を叩きつけて橋自体を破壊する。攻撃方法に富んだ巨像だ。

対処法

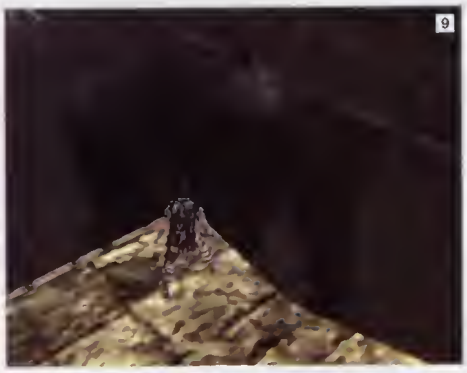
まずは建造物前の石畳で、踏みつけ攻撃を待つ。巨像の足が石畳を踏むと、石畳が跳ね上がり、建造物によじ登れるようになる。このあと、建造物内で巨像の攻撃を誘発させると衝撃で壁が崩れ、上階へ移動可能に。橋で待機しつつ、わざと橋を破壊させれば、飛び降りるだけで巨像の体にしがみつくことができる。

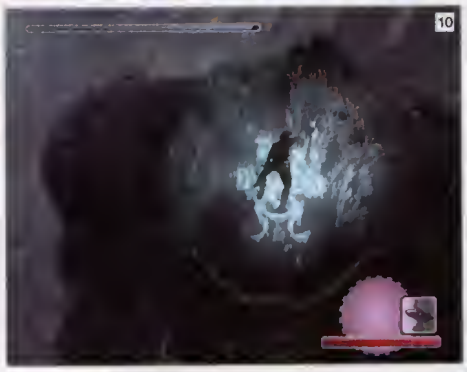
巨像攻略法

1〜8　最初に、左右にある石畳へ移動して巨像の踏みつけを誘う。巨像が足を乗せて傾いた石畳から建造物によじ登ろう。つぎに、建造物内から矢を射って巨像の攻撃を誘発させる。巨像の攻撃が建造物に当たると、壁が崩れて上階へ移動できるようになる。そのまま進み、橋の上で待機していると巨像が橋を叩き壊す。**9〜14**　橋が破壊されると、巨像が至近距離まで近づいてくるようになるので、頭部を目がけて飛び降りよう。巨像が頭を振り上げる動作は、弱点に剣を突き刺すことで動きを止めることができる。紋様が消えたことを確認したら、背中で腕力を回復。このあと、右肩から肘の急所へと移動しよう。急所を攻撃するときは力を溜める必要はないので、すぐに剣を突き刺してしまってかまわない。巨像が剣を落としたら地面へと落下して、右腕の振り下ろし攻撃を繰り出すように距離を調節。あとは掌にしがみつき、剣を突き刺すだけだ。

ハードモード

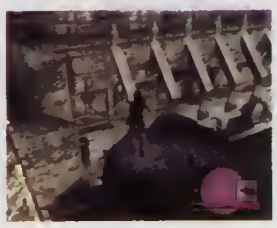
巨像の体にしがみついたら、最初に追加された左胸の弱点を攻撃すること。左胸にしがみついているときは巨像が大きく揺れ動くため、ワンダの体勢が安定しにくい。そのため、腕力に余裕があるときに攻撃を行ったほうが効率がいいからだ。





その他の倒し方

建造物では死角が多いため、巨像から身を隠しやすい。身を隠したまま、巨像が橋の下まで移動するのを待っていれば、橋を破壊することなく巨像に飛び移ることも可能だ。見つかってしまうと巨像が移動してしまうので、橋から離れる前に飛び移ろう。



第16の自像

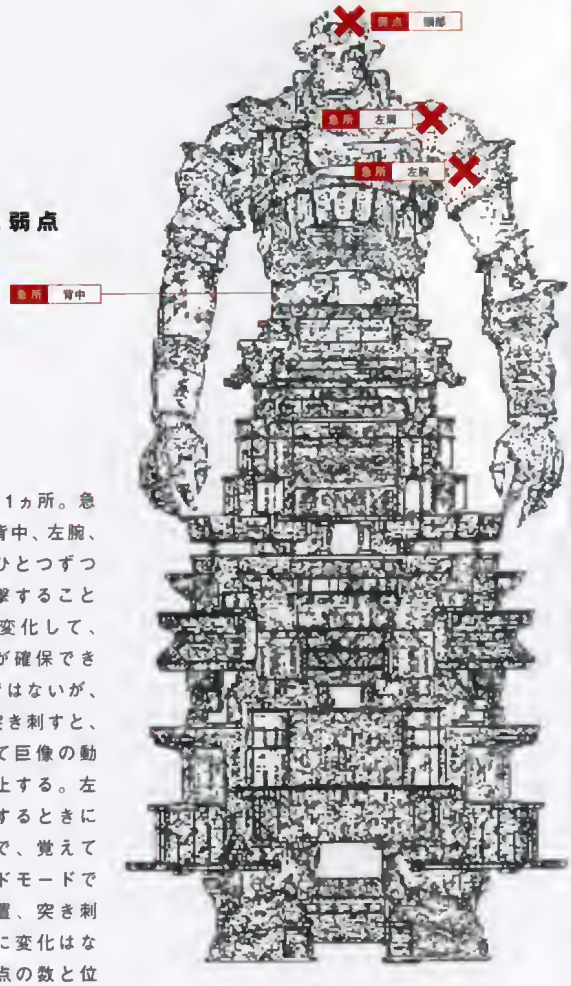
婚式は終焉を告げ……ささやかの望みも叶うだろう……
だが二にきて邪魔者が入ろうとしている……時間は残り少ない
急ぐのだ……

【第16の巨像】

特徴と対策

驚くべき全長を誇る人型の巨像。下半身はスカートのような鎧で覆われている。両足は固定されていて移動することはないが、両手を自由に動かし、左手からは光弾を発射する。

巨像の急所と弱点



【前面】

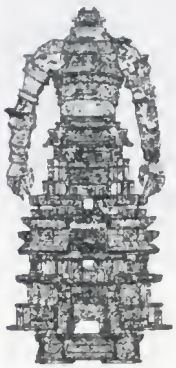
✖ ノーマル、ハードモード

弱点は頭部にある1ヵ所。急所は3ヵ所あり、背中、左腕、左肩にそれぞれひとつずつある。急所を攻撃することで巨像の体勢が変化して、弱点へのルートが確保できる。また、急所ではないが、巨像の手に剣を突き刺すと、手の甲を上にして巨像の動きが一定時間停止する。左肩の急所を攻撃するときには欠かせないので、覚えておくこと。ハードモードでも急所の数と位置、突き刺したときの効果に変化はない。同様に、弱点の数と位置にも変わりはない。

ステージ

高き塔の上。暗雲に覆われた要塞のような最終決戦場。まずは、地形を利用しながら光弾をかわし、巨像に近づく必要がある。強風が吹いているため、とき折り風に煽られるが、ワンダの体勢が崩れることはない。

四面図



【後面】

【左側面】

【右側面】

【上部】

下半身には体毛が一切生えていない。上半身は体毛で覆われた部位が多いものの、左上腕部や右手首などの黄色く発光した部位は、触れただけで吹っ飛ばされてしまうので注意。また、頭部にある弱点に剣を突き刺すと、巨像が大きく頭を振るため、腕力を大きく消耗してしまう。そのため、ワンダの位置によっては、まったく攻撃できないこともある。弱点の紋様にワンダの手が触れるように後頭部側に位置取り、体勢が安定させて攻撃を行おう。

振り落とし行動一覧

行動　前屈みになり、胸で大きく円を描くように動かす
└ 条件　ワンダが頭、顔に触れて攻撃する

行動　体を左右に激しく振る
└ 条件　ワンダが頭、顔、胸、肩に触れている

行動　右手を上下に振る
└ 条件　ワンダが右腕、右手に触れている

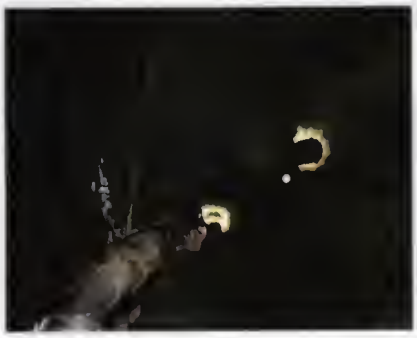
行動　左手を上下に振る
└ 条件　ワンダが左腕、左手に触れている

行動パターン

まったく移動しないため、接近するまでは左手から放たれる光弾にだけ気をつければいい。ただし、巨像を攻撃すると光弾が発射されるので、無駄な行動は控えること。巨像の両腕は体毛が生えているのでしがみつくことは簡単。だが、腕の位置や角度は刻一刻と変化するので、まずは巨像の動きを見極める必要がある。

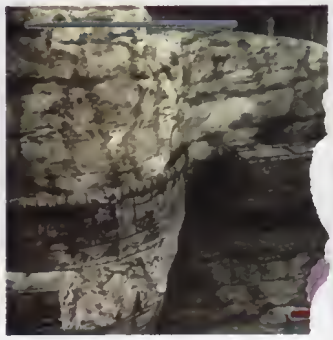
攻撃方法

左手から光弾を発射する。光弾は、当たると大きく吹き飛ばされるため、障害物を盾にしなければ回避はほぼ不可能。前転回避でもかわすことはできないので、接近するまではおとなしく地形を利用すること。連続で光弾が発射されることもあるので、発射音を聞き逃さないようにして、慎重に行動するのが得策だ。



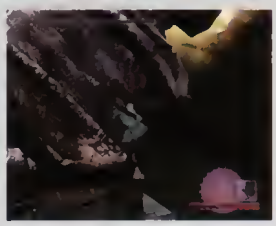
対処法

巨像の足元までは、地下に伸びる通路を利用して進むことになる。地上には、障害物が等間隔に配置されているので、これを盾にしながら先へ進もう。障害物間の移動には、前転回避が重宝する。巨像の上半身に到達後、腕力を回復させたいときは、巨像の右手を突き刺して手の甲で休むか、肩で待機するといい。



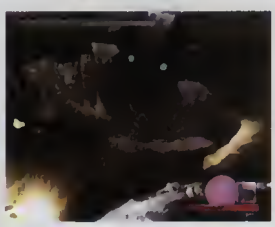
ハードモード

弱点の数と位置は変わらないので、ノーマルモードと同じ攻略法で問題はない。巨像の体力が増えているため、弱点を攻撃している途中で腕力が残り少なくなったときは、肩に移動して腕力を回復すること。体毛が生えているので、安心して休める。



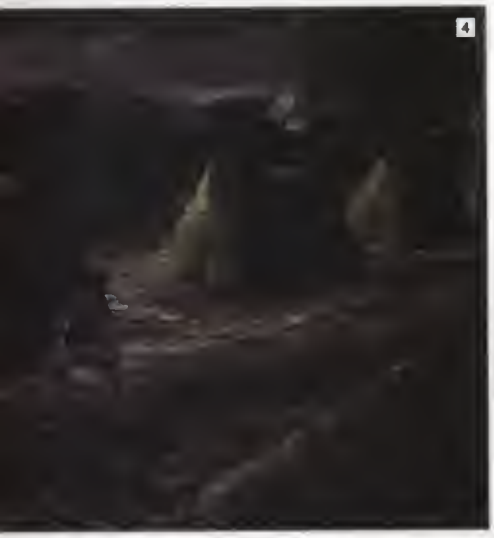
その他の倒し方

じつは、巨像の右手からは左肩にある急所を攻撃しなくても、胸へ飛び移ることができる。右手は、もっとも高い場所に移動したときに、親指側が上になる。難度は高いが、この瞬間に右手からジャンプすれば、巨像の胸に飛び移ることが可能だ。



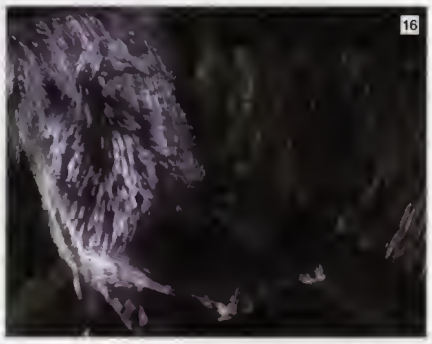
巨像攻略法1

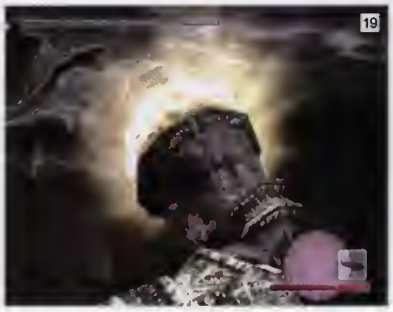
1～5　巨像登場ムービーが流れたあと、右に見える穴から地下通路へ。倒れている柱を盾にして光弾をかわし、穴に飛び込もう。通路を抜けると、正面に等間隔に5つ並んだ背の低い壁が見えてくる。壁の後ろで待機しながら光弾を誘発させて、光弾が壁に当たったら、つぎの光弾が発射される前にすぐに奥にある壁の後ろへと進む。奥には地下通路への入口があるので、そのまま穴へ飛び込もう。6～8　地下通路を抜けると、さきほどと同様の壁が4つ並んでいる。この場所にある壁は、間隔が微妙に広いため、ある程度走ったあとに前転回避を行わないと光弾をかわすことはできない。壁から少し離れると光弾が発射されるので、うまくタイミングを合わせて勇気を持って移動すること。9～14　巨像の足元から腰部の出っ張りまでは、どのように登っても問題はない。つかまれる部分は豊富にあるので、自分が登りやすいルートを進もう。



巨像攻略法2

15〜19　腰部にある出っ張りに立ち、背中の急所に向かって剣を振る。すると、巨像の左腕が近づいてくるので、ジャンプしてしがみつこう。左手につかまったら、小指側から手の甲に向かって移動。左手首に移動して、上腕部にある急所を目指そう。手の甲を攻撃すると動きが止まるので、この隙に腕の上を移動するといい。**20〜24**　左腕の急所を攻撃すると、今度は右手が近づいてくる。急所を攻撃した場所にしがみついたまま、後ろを向いて右手にジャンプ。無事、右手にしがみついたら、小指側から手の甲へ。手の甲に移動したら、剣を突き刺して巨像の動きが止めること。右手の動きが止まったら、手の甲の上に立ち上がり、左肩にある急所を弓で射抜こう。**25〜28**　左肩の急所を射抜くと、右手が肩に近づくようになる。タイミングを合わせて飛び移り、左肩から頭部へと移動。頭部では、やや後頭部寄りに位置取るようにして弱点を攻撃。このとき、剣を突き刺したあと、すぐに力を溜め始めること。なぜなら、剣を構えていれば巨像が頭を下げても体勢が崩されることはないからだ。力を最大まで溜めて剣を4回突き刺せば、巨像を倒すことができる。





24

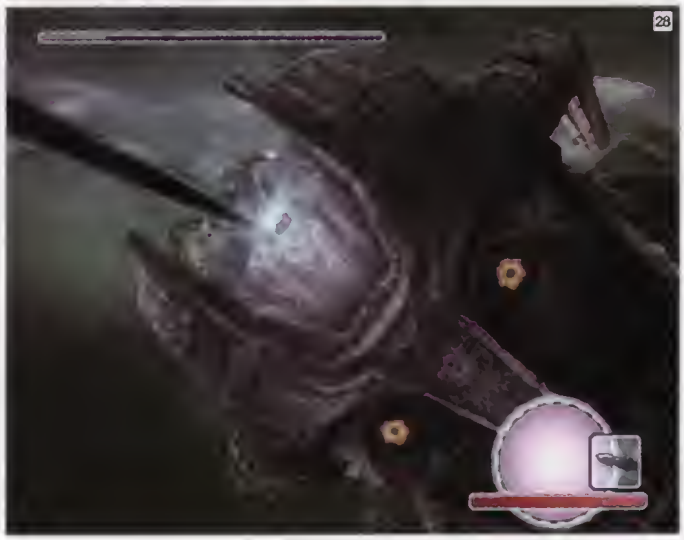
25

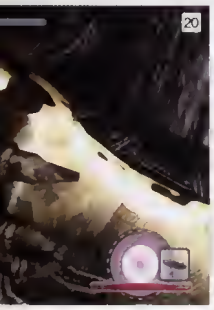
23

26

27

22


28


20

21

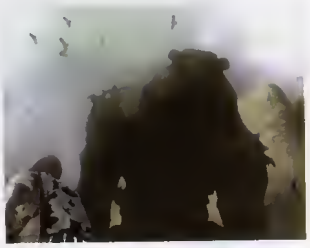
【巨像】

巨像の愛称について

出現する順番で呼ばれている巨像。ディレクターの上田氏によると、正式な名称はないとのこと。そこで、開発時に名づけていた巨像の愛称と、巨像の大きさを上田氏に答えていただいた。

第1の巨像

ミノタウロスと呼んでいた巨像です。第6、第15の巨像とともにミノタウロス3兄弟と呼んでました。本当に初期に作った巨像ですね。もともとは、もっと毛が多くて両足にも毛が生えていました。



第2の巨像

通称、マンモスです。アグロを絡めた攻略法を考えていたんですが、わかりやすさを優先して弓を使った攻略に絞りました。弱点は頭だけにあるものではないことを伝えるため、弱点をふたつ設定してます。

第3の巨像

当初は、天板を叩かせるほか、足で踏ませることで首回りの鎧が崩れるようにしてました。騎士と呼んでいた巨像ですね。序盤に剣を駆け上がるアイデアを見せたかったので、3体目に配置してます。

第4の巨像

麒麟と呼んでいました。キリンではなくて麒麟。この巨像は僕がデザイン画を描いていて、当初は2番目に登場させる予定でした。地形は関係なく、胸の毛からよじ登るという攻略法を考えていました。

第5の巨像

ひねりがないんですが、鳥と呼んでました(笑)。羽ばたきで風を起こすため、水中に潜らないと近づけないという攻略法を当初は考えていて。尻尾から登れるという仕様だったため、尻尾が長いんです。

第6の巨像

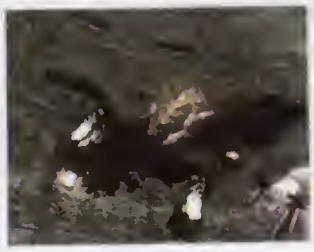
1体目から派生した巨像で、ミノタウロスBと呼んでました。人型は柔軟性があり、いろいろな行動を取らせることができるので、アイデアが出やすいんです。開発初期では武器を持たせてました。

第7の巨像

通称、ウナギです。水の中の戦いを描きたくて。水中でしがみついて動けないという絵が見せたかったというのが根底にあります。この巨像は、大きいので制御的に難しかった思い出があります。

第8の巨像

ヤモリと呼んでいた巨像です。当初は壁に張りついたときの角度を重要視してました。じつは似たタイプの巨像がもう1体いたんですが、同じものを見せるのは意味がないと考え、1体に絞りました。



【巨像大きさ一覧】

第9の巨像

カメと呼んでました。この巨像も大きいので制御に苦労した思い出があります。間欠泉というアイデアは最初からあったのですが、開発当初はツノを叩いて巨像を移動させて誘導するという仕様でした。

第10の巨像

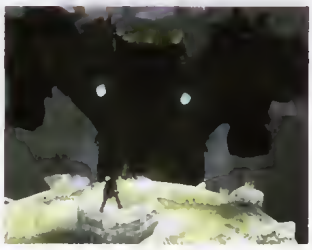
通称、ナーガ。最初は目がなくて、音に反応するという仕様でした。足音を聞かせておびき寄せて、柱にぶつけるという攻略法を考えていたんです。馬を使った戦闘はもっと入れたかったんですけどね。

第11の巨像

レオ。獅子と呼ぶスタッフもいます。当初は地形に水があり、水へ落として動きが鈍った隙をついて倒すという仕様で。しかも、時間制限つきでした(笑)。松明のアイデアは最初からありましたね。

第12の巨像

ポセイドンと呼んでいた巨像です。頭の上は歯のような形状になってますが、最初は角でした。また、当初は目もあったんです。開発当初は、弱点を弓で射るという攻略の仕様を考えていた巨像ですね。



第13の巨像

通称、ヘビ。巨像の中でいちばん大きくて、200メートルくらいあります。馬からジャンプしてつかまるという攻略をやりたかったんです。最初は弱点のある開く部位の筋を斬って倒すという仕様でした。

第14の巨像

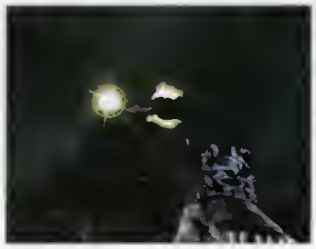
ケルベロスと呼んでました。ほとんど仕様が変わらなかった巨像ですが、制御に関してはいちばん苦労したかも(笑)。制御方法が難しく、12時間も会議をして……。完成まで時間のかかった巨像ですね。

第15の巨像

ミノタウロスCです。ミノタウルス3兄弟の中で最後に登場するので、難度を上げるために手のひらに弱点を設定しました。攻略に関係あると勘違いされないよう、剣は起伏のないデザインにしてます。

第16の巨像

イービスと呼んでました。本作は強大な力に立ち向かっていくゲームで反体制的だねという話題が出て。反体制といえばロック。その神様は……と考え、あるミュージシャンの名前をもじりました(笑)。



第四章 物語

禁忌を犯した者 降り注ぐ重い代償
深淵を覗くとき 深淵もまたこちらを覗く
最果ての地に広がる 汚れなきひとつの想い

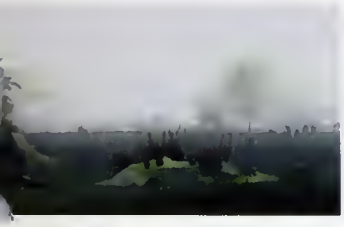
【物語1】

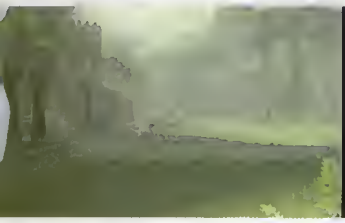
禁断の地へ足を踏み入れる青年

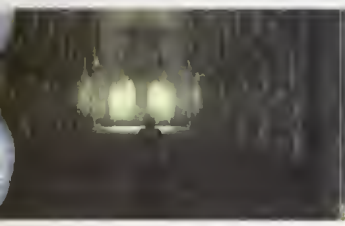
古えの地へと向かうワンダとアグロ。胸に秘めた静かな想い。
ここでは、エンディングまでの全ムービーを公開していく。

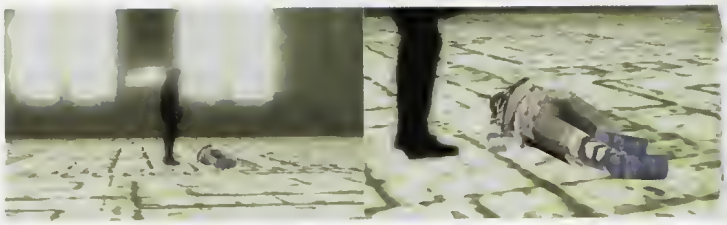
仮面が語る、忌むべきかの地の言い伝え

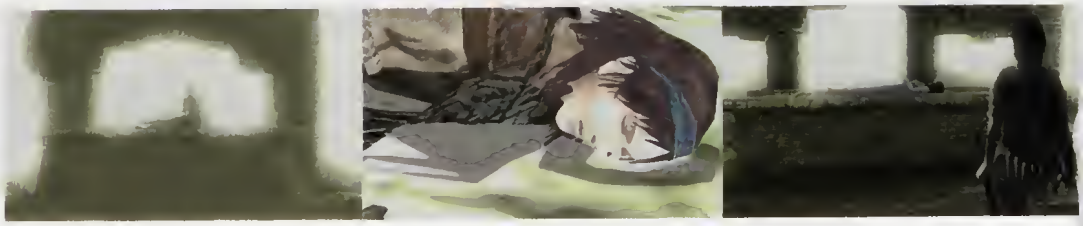
「その地は……点と点たちが当たった響きより始まり……
すべては無と有に置き換えられ、石に焼かれた記憶、血と若草と空
そして光で織り成す像を操る技を持つ者……
その世界では望めば死者の魂を取り戻せると伝え聞く……
……しかし　その地に足を踏み入れることは固く禁じる」
月夜の森、雨降る草原を越えて歩き続ける日々
ワンダがたどり着いたのは、時間の止まった古えの地
細く長い橋を渡り、偶像が立ち並ぶ祠の祭壇に少女を預ける
湧き出る黒い影。ひと振りの剣が禍々しき存在を浄化させたとき声が響く
光とともに天から響く声。ドルミンと名乗る声は、ワンダに悠然と語りかける
願いと代償。願いを叶えようとするとき、人は代償を払わなくてはならないのだろう











【物語2】

抗えぬ禁忌の代償

巨像の体から湧き出る漆黒の帯に貫かれ、気を失い闇に飲み込まれていくワンダ。誓いを果たすたびに刻まれる、傷と焦燥。

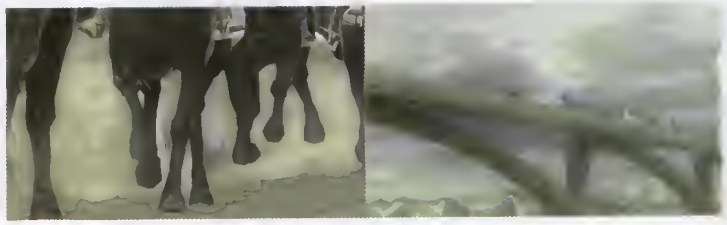
悪も善もない、憎しみのない戦いは続く

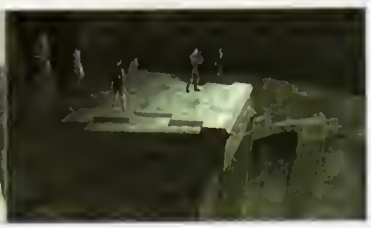
ワンダを取り囲む黒い影は、巨像を倒すごとにその数を増していく
愚直なほど真っすぐな想い。少女の姿を見つめ、力を奮い立たせるワンダ
主人を気遣う愛馬。ワンダの想い、少女の想い。そして、アグロの想い……
支払われる代償。約束を果たすたびに着衣は痛み、傷は体に深く刻み込まれる
少女に触れるワンダ。ワンダを止める少女の声。望む者と望まぬ者の交錯する想い
希望を断ち切るはさみ。世の理を守る執政官。それは古えの地に現れた侵入者
ワンダを追う侵入者。侵入者を率いるエモン。エモンを憎むドルミン
目的を達成すべく突き進むワンダを襲う、大切な友との別れ……

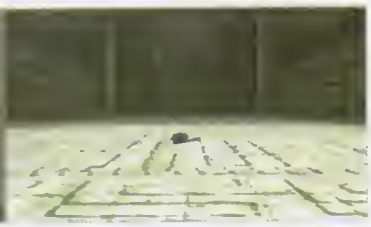
【物語3】

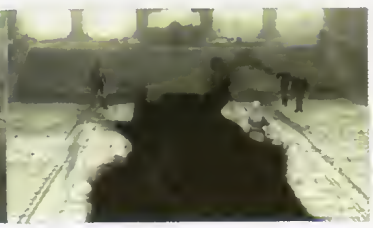
呪われた命の目覚め

語られる悲しき物語。迎える終焉。始まりへと繋がる結末。変わり果てた青年と目を覚ました少女に、再び時は流れる。









ワンダを待ち受ける宿命

崩れ去る偶像。横たわるいけにえの少女
エモンが目にした恐るべき光景。最悪の事態
目に映るのは掟を破って禁術に手を出したワンダ
輝きを失った目。そして、頭から生えた2本の黒い角
愚かさを戒めるエモン。ワンダの胸に突き刺さる白い刃
立ち塞がる道徳、蘇る闇、禁忌の代償。人であることへの決別
ワンダの体を触媒として目覚めたのは、かつてこの地に封印された者
蘇ったドルミン。少女への想いが呪われし者への唯一の抗い
悲しく、切なく、儚い想いが古えの地を包み込む……